Guitar Effects & Amp Simulator

G3

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Muchas gracias por adquirir el ZOOM G3.

Por favor lea cuidadosamente este manual para aprender todas las funciones del G3 y poderlo usar al completo durante mucho tiempo.

Guarde este manual en un lugar a mano como referencia cuando sea necesario.

Contenidos

Precauciones de seguridad y de uso 2
Introducción 3
Términos utilizados en este manual 3
Nombres de las partes 4
Puesta en marcha y reproducción 6
Ajuste de los efectos 8
Selección de patches 10
Guardar patches 12
Ajuste de parámetros específicos de patch. 14
Cambio de diversos ajustes 18
Uso del afinador 22
Utilización de ritmos 24
Uso del Looper 26
Actualización del firmware 30
Restaurar ajustes por defecto del G3 ... 31
Uso de las funciones del interface de audio 32
Tipos de efectos y parámetros 33
Resolución de problemas 49
Especificaciones técnicas 50
Listado de patrones rítmicos 51

ZOOM

© ZOOM CORPORATION

Queda prohibida la copia o reproducción de este documento en todo o en parte sin el correspondiente permiso.

Precauciones de seguridad y de uso

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

En este manual se usan símbolos para resaltar las advertencias y precauciones que ha de tener en cuenta para evitar accidentes. El significado de estos símbolos es el siguiente:

⚠ Warning	Algo que podría ocasionar daños graves o incluso la muerte.
⚠ Caution	Algo que podría ocasionar daños al aparato o incluso a sí mismo.

Otros símbolos

❗	Acciones requeridas (obligatorias)
⃠	Acciones prohibidas

⚠ Cuidado

Funcionamiento con el adaptador CA

❗ Utilice únicamente un adaptador de corriente ZOOM AD-16 AC con esta unidad.

⃠ No use nada de forma que pudiera exceder las especificaciones de una toma u otros equipos con cableado eléctrico. Antes de usar el equipo en otros países o regiones en donde el voltaje sea distinto del indicado en el adaptador AC, consulte siempre una tienda que maneje productos ZOOM y utilice el adaptador AC adecuado.

Funcionamiento a pilas

❗ Utilice 4 pilas AA convencionales de 1.5 voltios (alcalinas o Ni-MH).

❗ Lea con atención la etiqueta de las pilas.

❗ Mientras esté utilizando la unidad, la tapa del compartimento de pilas debe estar cerrada.

Alteraciones

⃠ No abra nunca la carcasa ni trate de modificar el producto.

⚠ Precauciones

Manejo del producto

❗ No deje caer, golpear o aplicar una fuerza excesiva sobre la unidad.

❗ Tenga cuidado en evitar que objetos ajenos o líquidos penetren en la unidad.

Entorno

⃠ Evite usarlo a temperaturas excesivas.

⃠ Evite usarlo cerca de estufas, hornos o fuentes de calor.

⃠ Evite usarlo con altos niveles de humedad o cerca de salpicaduras.

⃠ Evite usarlo en lugares con fuertes vibraciones o golpes.

⃠ Evite usarlo en lugares con exceso de polvo o arena.

Manejo del adaptador CA

❗ Para desconectar el adaptador CA del enchufe, tire del adaptador y no del cable.

❗ Durante las tormentas o cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, desenchufe el adaptador CA.

Manejo de las pilas

❗ Instale las pilas con la correcta orientación +/- .

❗ Use el tipo de pilas especificado. No mezcle pilas nuevas y usadas o diferentes marcas o tipos al mismo tiempo. Cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, quite las pilas.

❗ En caso de una fuga del electrolito, limpie a fondo el compartimento para pilas y los extremos de las pilas para eliminar cualquier resto de fluido.

Conexión de cables y conectores de entrada y salida

❗ Antes de conectar y desconectar ningún cable, apague siempre todos los equipos.

❗ Antes de trasladar este aparato de un lugar a otro, apáguelo y desconecte todos los cables de conexión y el cable de alimentación.

Volumen

⃠ No use demasiado tiempo el producto a un volumen muy elevado.

Precauciones de uso

Interferencias eléctricas

Por motivos de seguridad, el G3 ha sido diseñado para ofrecer la máxima protección contra las radiaciones electromagnéticas emitidas desde dentro de la unidad y ante interferencias exteriores.. No obstante, no debe colocar cerca del R8 aparatos que sean susceptibles a las interferencias o que emitan ondas electromagnéticas potentes. Si esto ocurre, aleje el G3 del otro dispositivo el máximo posible. Con cualquier tipo de unidad de control digital, incluyendo el G3, las interferencias electromagnéticas pueden producir errores y dañar o destruir los datos y causar daños inesperados. Actúe siempre con cautela.

Limpieza

Use un trapo suave y seco para limpiar los paneles de esta unidad si se ensucian. Si es necesario, humedezca ligeramente el trapo. No utilice nunca limpiadores abrasivos, ceras o disolventes (como el aguarrás o el alcohol de quemar).

Averías

En caso de una avería o rotura, desconecte inmediatamente el adaptador de corriente, apague la unidad y desconecte todos los cables. Póngase en contacto con el comercio en el que adquirió la unidad o con el servicio técnico ZOOM y facilite la siguiente información: modelo, número de serie y los síntomas concretos de la avería, junto con su nombre, dirección y número de teléfono.

Copyright

- Windows® y Windows Vista® son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft®.
- Macintosh® y Mac OS® son marcas comerciales o marcas registradas de Apple Inc.
- El resto de marcas, nombres de productos y empresas que aparecen aquí son propiedad de sus respectivos propietarios.

Nota: Todas las marcas comerciales y marcas comerciales registradas se utilizan solo con fines ilustrativos y no pretenden infringir las leyes del copyright de sus respectivos propietarios..

Introducción

La sensación es como usar pedales de efectos

Cada uno de los tres efectos tiene su propia pantalla, knobs de parámetros e interruptores, permitiendo controlarlos todos de forma intuitiva.

Modelado realista de amplificador

Utilizando nuestro nuevo DSP ZFX-IV, hemos recreado fielmente la rica distorsión con armónicos y la característica compresión de los amplis de válvulas.
Los sonidos modelados con precisión responden muy bien a la dinámica del punteo y al control del volumen de la guitarra.

Combine diversos efectos a su gusto

Con más de 100 tipos de efectos que combinar libremente, el G3 es una unidad multiefectos que dejará volar su imaginación.

Looper que puede sincronizarse con los ritmos

El looper puede sincronizarse con los ritmos y grabar fraseos de hasta 40 segundos.

Guardar de forma automática

La función 'auto-save' almacena de forma fiable los cambios que usted hace.

Funciona con el software 'Edit & Share' de ZOOM

El G3 puede usarse con software Edit & Share, que es un editor y librería de patches, en un ordenador para guardar copias de patches y cambiar el orden de los efectos.
Consulte la página web de ZOOM (http://www.zoom.co.jp/) para más información acerca de 'Edit & Share'.

Términos utilizados en este manual

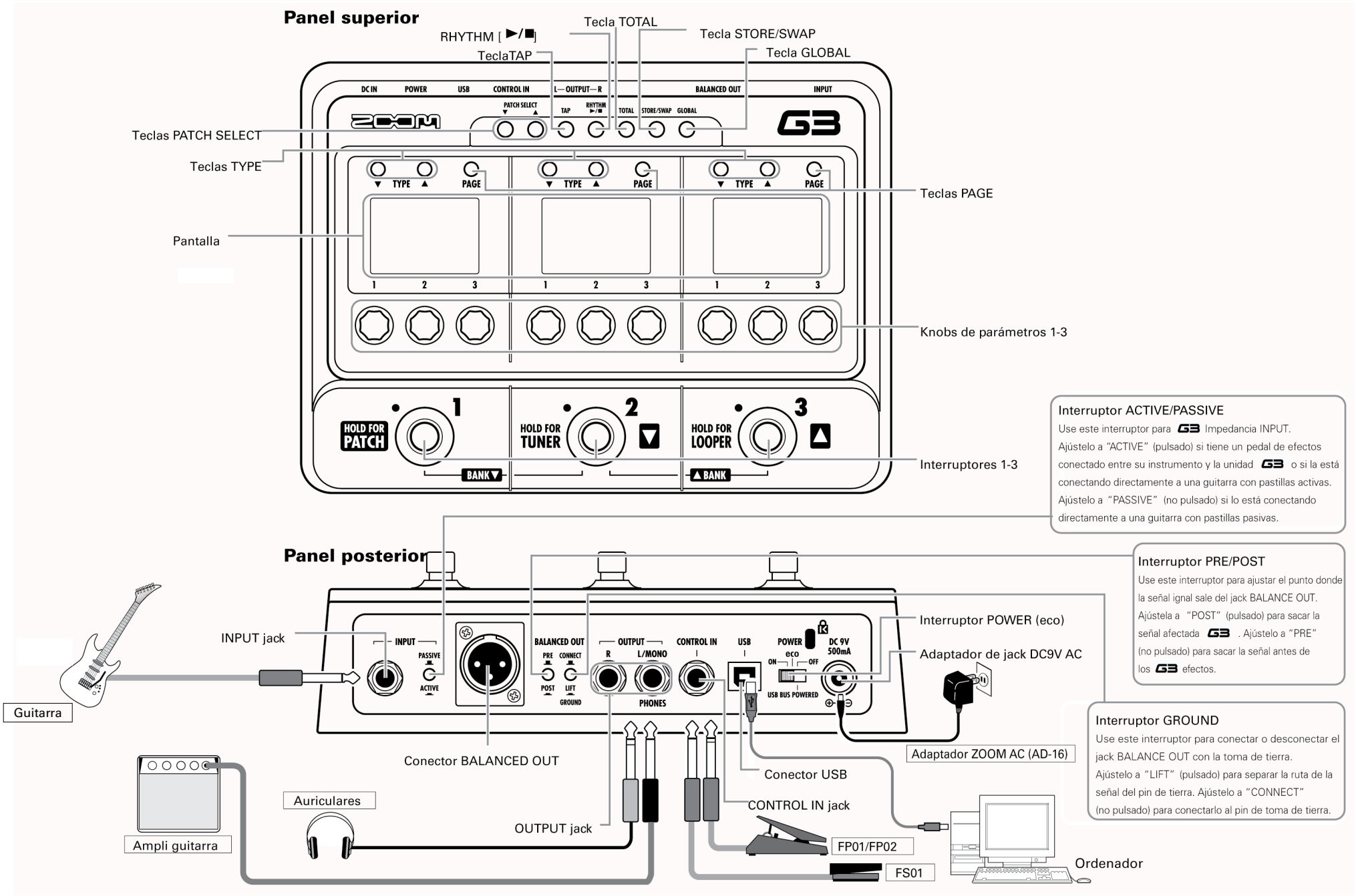
Patch

El estado ON/OFF y los ajustes de parámetros de cada efecto se guardan como "patches." Use patches para realizar rellamadas y guardar efectos. El G3 puede guardar 100 patches.

Banco

A un juego de 10 patches se le denomina "banco." El G3 tiene 10 bancos etiquetados de A-J

Nombres de las partes


Panel superior
RHYTHM [▶/■]
Tecla TOTAL
Tecla STORE/SWAP
TeclaTAP
Tecla GLOBAL
Teclas PATCH SELECT
Teclas TYPE
Teclas PAGE
Pantalla
Knobs de parámetros 1-3
Interruptores 1-3
HOLD FOR PATCH
HOLD FOR TUNER
HOLD FOR LOOPER
BANK▼
▲BANK
Interruptor ACTIVE/PASSIVE
Use este interruptor para G3 Impedancia INPUT. Ajústelo a "ACTIVE" (pulsado) si tiene un pedal de efectos conectado entre su instrumento y la unidad G3 o si la está conectando directamente a una guitarra con pastillas activas. Ajústelo a "PASSIVE" (no pulsado) si lo está conectando directamente a una guitarra con pastillas pasivas.
Panel posterior
Interruptor PRE/POST
Use este interruptor para ajustar el punto donde la señal ignal sale del jack BALANCE OUT. Ajústela a "POST" (pulsado) para sacar la señal afectada G3 . Ajústelo a "PRE" (no pulsado) para sacar la señal antes de los G3 efectos.
INPUT jack
Interruptor POWER (eco)
Adaptador de jack DC9V AC
Guitarra
Conector BALANCED OUT
Adaptador ZOOM AC (AD-16)
Interruptor GROUND
Use este interruptor para conectar o desconectar el jack BALANCE OUT con la toma de tierra. Ajústelo a "LIFT" (pulsado) para separar la ruta de la señal del pin de tierra. Ajústelo a "CONNECT" (no pulsado) para conectarlo al pin de toma de tierra.
Conector USB
CONTROL IN jack
Auriculares
OUTPUT jack
FP01/FP02
FS01
Ordenador
Ampli guitarra

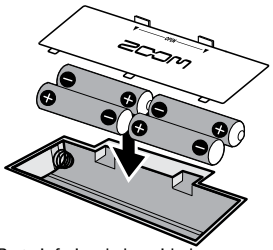
Puesta en marcha y reproducción

Para encenderlo

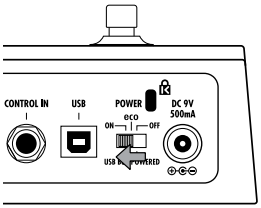
Baje a tope el volumen del amplificador.

■ Funcionamiento a pilas

Inserte las pilas en el compartimento para pilas

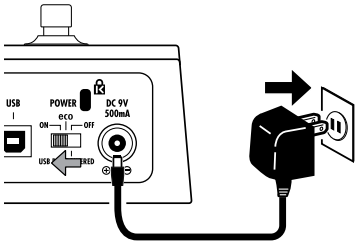


Parte inferior de la unidad



■ Funcionamiento con adaptador

Conecte el adaptador AC y ajuste el interruptor POWER en ON.



Encienda el amplificador y aumente el volumen.

AVISO

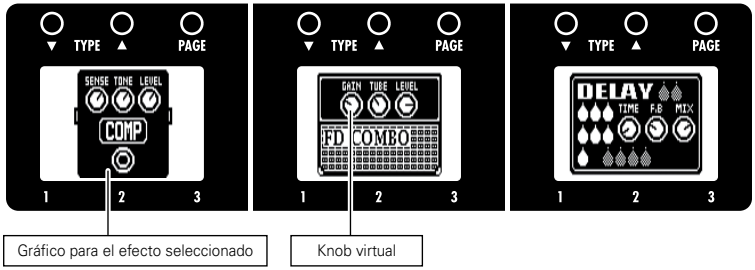
- Opciones del interruptor POWER

  eco: Si el G3 no se usa en unos 25 minutos, se pondrá en "standby" o pausa.
  El G3 no se pondrá en "standby" siempre que haya entrada de señal de una guitarra.

  OFF: Si está ajustado en "OFF" el G3 puede alimentarse desde un bus USB al conectarlo al puerto USB de un ordenador.

Pantalla e indicaciones

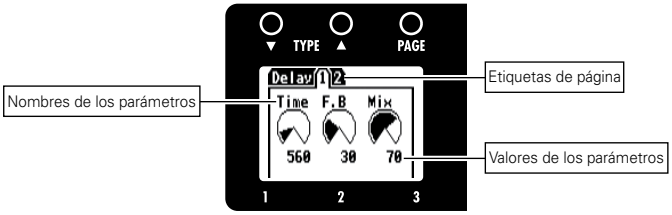
■ Las pantallas Home muestran el patch en curso



AVISO

- Las posiciones de los knobs virtuales cambian con los valores de los parámetros.

■ Las pantallas Edit muestran los parámetros que se están editando



AVISO

- Si hay 4 ó más parámetros que puedan ajustarse, se mostrarán múltiples etiquetas de página.

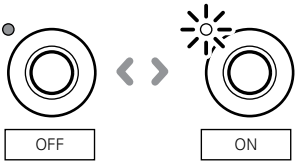
Ajuste de los efectos

Confirme que aparezcan las pantallas Home.

1 Para activar y desactivar los efectos

- Pulse 1, 2 y 3.

- Activa/desactiva el efecto.



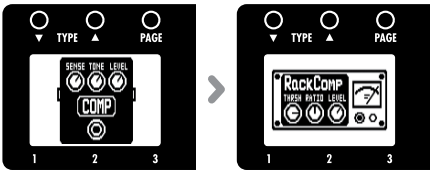
NOTA

- Un efecto está activado cuando el LED de su interruptor está encendido.
- Un efecto está desactivado cuando el LED de su interruptor está apagado.

2 Para seleccionar un tipo de efecto

- Pulse ▼ TYPE ▲.

- El tipo de efecto cambia.



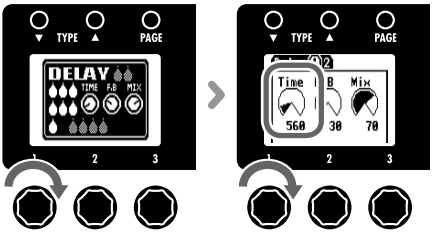
AVISO

- Vea la página 33 para más información sobre tipos de efectos y parámetros.
- Los ajustes se guardan de forma automática.

3 Para ajustar parámetros

- Gire 1 , 2 y 3 .

- Se abre la pantalla de edición donde puede ajustar los parámetros.



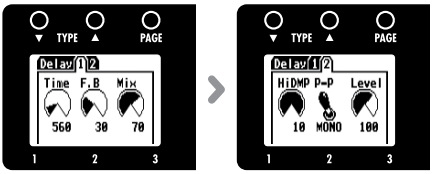
NOTA

- 'Time', 'rate' y algunos otros parámetros de efectos pueden ajustarse a duraciones de notas sincronizadas al tempo.

4 Para cambiar la página

- Pulse PAGE.

- Se abre la página siguiente.



Capacidad de procesamiento de efectos

El G3 le permite combinar tres efectos a su gusto. Sin embargo, si combina tipos de efectos que requieren gran potencia de procesamiento, es posible exceder la capacidad de procesamiento del G3. Si el procesamiento requerido por el efecto excede la capacidad del G3, se muestra "THRU" sobre el gráfico del efecto y el efecto no se activa. Esto puede evitarse cambiando uno o más tipos de efectos.

NOTA

- Un efecto requiere la misma cantidad de potencia de procesamiento tanto si está activado como si no lo está.

AVISO

- Los modelos de ampli y el efecto HD Reverb requieren grandes cantidades de procesamiento.

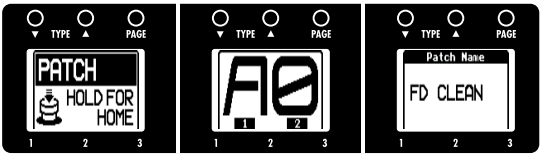
Selección de patches

Confirme que aparezca la pantalla Home.

1 Para activar la selección de patch

- Pulse HOLD FOR PATCH 1 durante 1 segundo para activar la selección de patch.

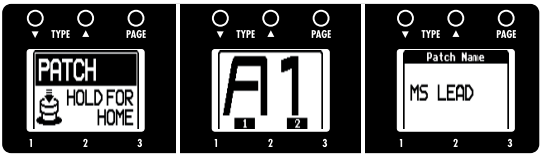
- Las pantallas muestran el banco, número y nombre del patch.



2 Para cambiar el patch

- Pulse 2 para seleccionar el siguiente patch inferior.
- Pulse 3 para seleccionar el siguiente patch superior.
- Gire 2 del efecto del medio.

- El número y nombre del patch cambia.



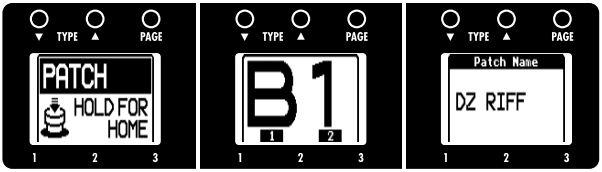
AVISO

- También puede cambiar patches usando PATCH SELECT.

3 Para cambiar el banco

- Pulse 1 y 2 a la vez para seleccionar el siguiente banco inferior.
- Pulse 2 y 3 a la vez para seleccionar el siguiente banco superior.
- Gire 1 del efecto del medio.

- Cambia el nombre y banco del patch.



NOTA

- Cuando pulse dos interruptores de pedal a la vez, el sonido podría verse afectado por el interruptor pisado ligeramente antes. Para evitar esto, no haga ningún ruido cuando cambie de banco.

4 Para regresar a las pantallas Home

- Mantenga pulsado HOLD FOR PATCH 1 durante 1 segundo.

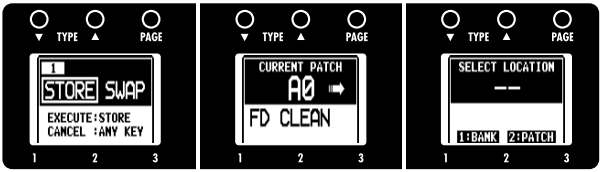
Guardar patches

El GB guarda los ajustes de forma automática cuando se ajustan los parámetros.

1 Para guardar un patch o sustituirlo por uno diferente

- Pulse STORE/SWAP .

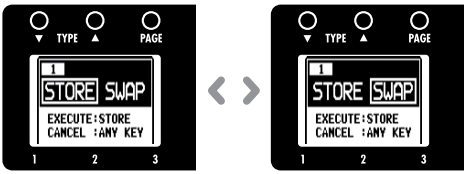
- STORE/SWAP parpadea y aparecen las pantallas como se muestra abajo.



2 Para seleccionar si almacenar o sustituir el patch

- Gire 1 del efecto de la izquierda.

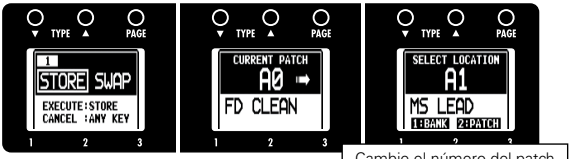
Guardar Sustituir



3 Para ajustar dónde guardar o sustituir el nuevo patch

■ Para cambiar el número de patch donde se guardó/sustituyó

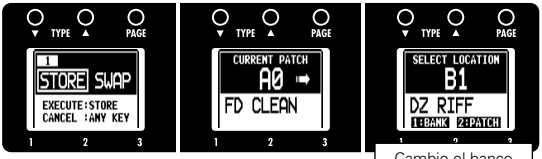
• Gire 2 del efecto de la derecha.



Cambie el número del patch

■ Para cambiar el banco donde se guardó/sustituyó

• Gire 1 del efecto de la derecha.



Cambie el banco

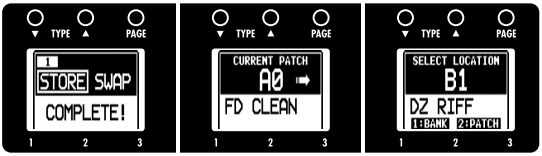
NOTA

- El patch activo en ese momento no se puede seleccionar como destino.
- Los valores de ajuste actuales se guardan de forma automática.

4 Para completar guardar/sustituir el patch

• Pulse STORE/SWAP .

• Después de ver "COMPLETE!" en la pantalla, se abre el patch guardado/sustituido.



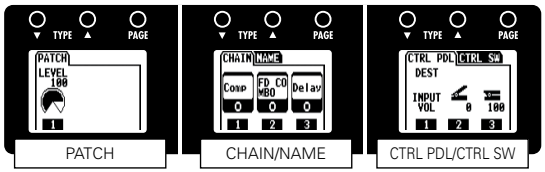
AVISO

- Para cancelar, pulse cualquier tecla distinta de STORE/SWAP .

Ajuste de parámetros específicos de patch

1 Para activar el menú TOTAL

- Pulse TOTAL .

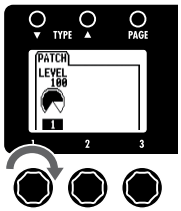


NOTA

- Los ajustes realizados para los parámetros totales se guardan aparte en cada patch.

2 Para ajustar el nivel del patch

- Gire 1 del efecto de la izquierda.



NOTA

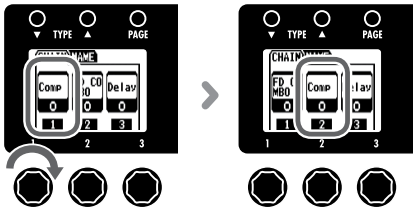
- El rango de ajuste es 0-120.

AVISO

- Para cambiar el volumen general de todos los patches, ajuste el nivel maestro (vea la página 18).

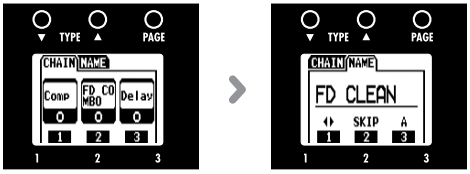
3 Para cambiar el orden de los efectos

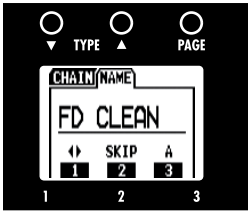
- Gire 1 , 2 y 3 del efecto del medio para intercambiar las ubicaciones de los efectos.



4 Para cambiar el nombre del patch

- Pulse ○ PAGE del efecto del medio.





1 : Gire ○1 para mover el cursor.

SKIP 2 : Gire ○2 para cambiar el tipo de carácter/símbolo.

A 3 : Gire ○3 para cambiar el carácter.

NOTA

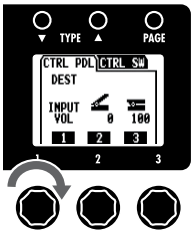
- Es posible usar los siguientes caracteres y símbolos.
  ! # $ % & ' () +, -. ; = @ [] ^ _ ` { } ~A-Z, a-z, 0-9, (espacio)

SIGUIENTE ›››

5 Para ajustar la función de un pedal de expresión

Ajuste el control de destino.

- Gire 1 del efecto de la derecha.



NOTA

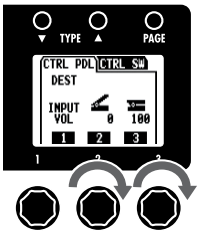
- INPUT VOL: Use éste para controlar el nivel de entrada.
- OUTPUT VOL: Use éste para controlar el nivel de salida.
- NO ASSIGN: Ninguna función asignada.

AVISO

- Gire 1 para mostrar los distintos parámetros que pueden ser controlados por el pedal de expresión.
- Vea "Tipos de efectos y parámetros" para más detalles sobre los parámetros que se pueden controlar en cada efecto.
- Los niveles de salida de Rhythm y looper no se ven afectados cuando se controla el volumen de salida con un pedal de expresión.

Configura del rango de ajuste.

- Gire 2 del efecto derecho para ajustar el valor mínimo.
- Gire 3 del efecto derecho para ajustar el valor máximo.

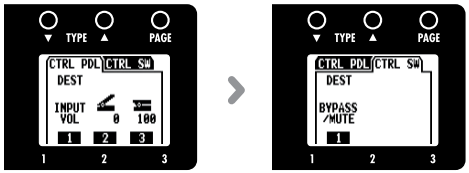


AVISO

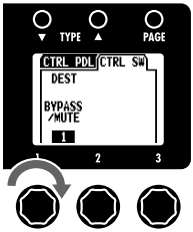
- El valor mínimo puede ser mayor que el valor máximo. Cuando se ajusta así, al pisar el pedal el efecto disminuye, mientras que al soltarlo el efecto aumenta.

6 Para ajustar la función de un pedal interruptor opcional

- Pulse PAGE en el efecto del medio.



- Gire 1 del efecto de la derecha.



BYPASS/MUTE
Ajusta el efecto a 'bypass' o 'mute'.

TAP TEMPO
Pulse el pedal interruptor repetidamente al tempo deseado para ajustar el tempo usado para los ritmos, el looper y los efectos.

NO ASSIGN
No hay ninguna función asignada al pedal interruptor.

NOTA

- Cuando es posible asignar más de una función, use 2 para seleccionar una.

AVISO

- Para usar el ajuste de función, el efecto correspondiente también debe estar en ON.
- Vea "Tipos de efectos y parámetros" para más detalles sobre los parámetros que se pueden asignar a cada efecto.

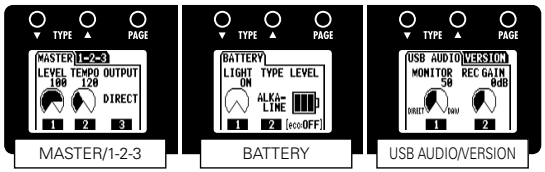
7 Para salir del menú TOTAL

- Pulse TOTAL .

Cambio de diversos ajustes

1 Para activar el menú GLOBAL

- Pulse GLOBAL .

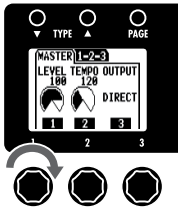


NOTA

- Los ajustes de los parámetros Global afectan a todos los patches.

2 Para ajustar el nivel maestro

- Gire 1 del efecto de la izquierda.

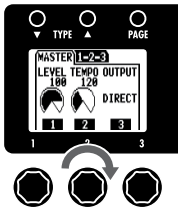


NOTA

- El rango de ajuste es 0-120.

3 Para ajustar el tempo maestro

- Gire 2 del efecto de la izquierda.



AVISO

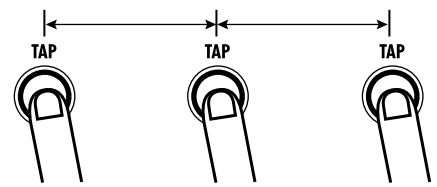
- También es posible ajustar el tempo usando TAP .

NOTA

- El rango de ajuste es 40-250.
- Este ajuste de tempo lo usan todos los efectos, ritmos y el Looper.

■ Ajuste del tempo con golpecitos:

• Pulse TAP dos o más veces al tempo deseado.

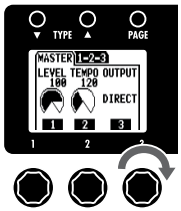


AVISO

• También es posible ajustar el tempo usando un pedal interruptor FS01 (vendido por separado). (véase página 17.)

4 Para seleccionar el equipo conectado

• Gire 3 del efecto de la izquierda.

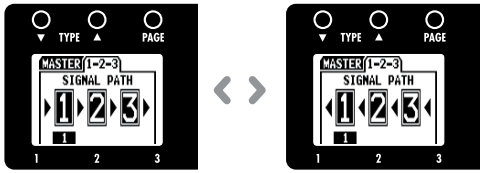


Valor del parámetro	Significado
DIRECT	Úselo cuando esté conectado a auriculares o altavoces de monitorización
COMBO FRONT	Úselo cuando esté conectado a una entrada ordinario de ampli combo
STACK FRONT	Úselo cuando esté conectado a una entrada ordinario de ampli apilado
COMBO POWER AMP	Úselo cuando esté conectado a un retorno ordinario de ampli combo
STACK POWER AMP	Úselo cuando esté conectado a un retorno ordinario de ampli apilado

5 Para cambiar la dirección del flujo de señal

• Pulse PAGE en el efecto de la izquierda.

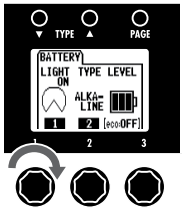
• Gire 1 para ajustar la dirección del flujo de señal.



SIGUIENTE ›››

6 Para ajustar el tiempo hasta que la retroiluminación se atenúe

- Gire 1 del efecto del medio.



NOTA

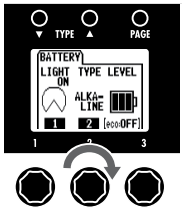
- Las opciones de ajuste son ON y 1–30 segundos.

AVISO

- La cantidad de alimentación consumida puede reducirse atenuando la retroiluminación.

7 Para seleccionar el tipo de pilas

- Gire 2 del efecto del medio para ajustar el tipo de pilas a ALKALINE o Ni-MH (nickel-metal hydride).



: Funcionando con pilas

: Funcionando con adaptador

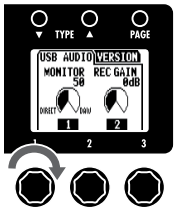
: Funcionando con alimentación por bus USB

NOTA

- Ajuste el tipo de pilas de forma correcta para permitir que se muestre de forma precisa la carga de pilas restante.

8 Para ajustar el balance de monitorización de Audio USB

- Gire 1 del efecto de la derecha.

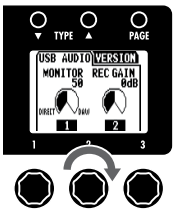


NOTA

- Esto ajusta el balance entre las señales enviadas desde un ordenador conectado (DAW) y la entrada de señal y la procesada a través de la unidad (DIRECT).
- El rango de ajuste es 0-100.
- Ajuste a 0 para monitorizar sólo la señal DIRECT ó 100 para monitorizar sólo la señal DAW.

9 Para ajustar el nivel de grabación

- Gire 2 del efecto de la derecha.

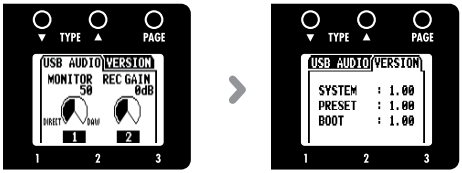


NOTA

- Esto ajusta el nivel de la señal enviada al ordenador.
- El rango de ajuste es ±6 dB.

10 Para ver las versiones de firmware

- Pulse PAGE del efecto de la derecha.



AVISO

- Visite la página web de ZOOM (http://www.zoom.co.jp) para las versiones de firmware más recientes.

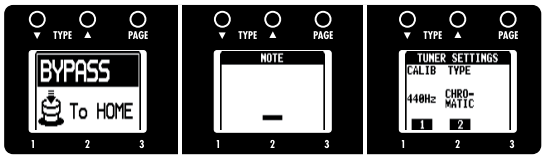
11 Para salir del menú GLOBAL

- Pulse GLOBAL .

Uso del afinador

1 Para activar el afinador

- Pulse (2) durante 1 segundo.

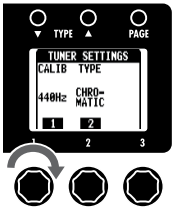


NOTA

- Pulsando (2) durante 1 segundo desactivará los efectos.
- Pulsando (2) durante 2 segundos desactivará los efectos.

2 Para cambiar el tono estándar del afinador

- Gire (1) del efecto de la derecha.

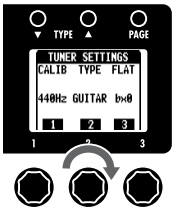


NOTA

- El tono estándar para el LA central puede ajustarse a 435-445 Hz.

3 Para seleccionar el tipo de afinador

- Gire (2) del efecto de la derecha.



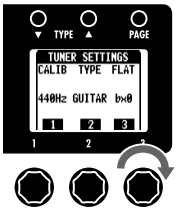
CHROMATIC
El afinador cromático muestra el nombre del tono más aproximado (semitono) y a que distancia se encuentra el sonido de entrada de ese tono.

Otros tipos de afinador
Dependiendo del tipo seleccionado, se muestran el nombre de la cuerda más cercana y a qué distancia está el sonido de entrada de ese tono. Elija entre las siguientes afinaciones.

Pantalla	Significado	Número de cuerda/Nota						
		7	6	5	4	3	2	1
GUITAR	Afinación estándar para guitarras, incluyendo guitarras de 7 cuerdas	B	E	A	D	G	B	E
OPEN A	En afinación LA abierta, las cuerdas abiertas conforman un acorde de LA	-	E	A	E	A	C#	E
OPEN D	En afinación RE abierta, las cuerdas abiertas conforman un acorde de RE	-	D	A	D	F#	A	D
OPEN E	En afinación MI abierta, las cuerdas abiertas conforman un acorde de MI	-	E	B	E	G#	B	E
OPEN G	En afinación SOL abierta, las cuerdas abiertas conforman un acorde de SOL	-	D	G	D	G	B	D
DADGAD	Esta afinación alterna a menudo se usa para 'tapping', etc.	-	D	A	D	G	A	D

4 Para usar una afinación 'drop'

• Gire 3 del efecto de la derecha.



NOTA

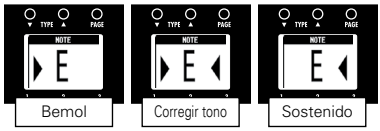
• La afinación 'drop' no es posible cuando TYPE esté ajustado a CHROMATIC.

5 Afine la guitarra

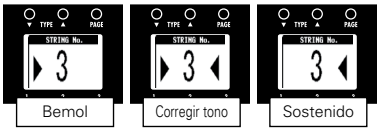
• Toque la cuerda al aire que quiera afinar y afínela.

■ AFINADOR CROMÁTICO

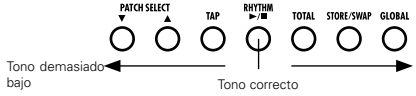
Se muestran la nota más cercana y la exactitud del tono.



■ OTROS AFINADORES

Se muestran el número de la cuerda más cercana y la exactitud del tono.

AVISO

• Las teclas encima de las pantallas también se iluminan para mostrar la exactitud del tono.



6 Para finalizar la afinación

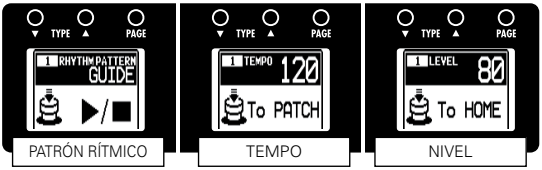
• Pulse 1, 2 o 3.

Utilización de ritmos

1 Para activar un ritmo

- Pulse RHYTHM ▶/■ .

- El patrón de ritmo empieza a sonar automáticamente y se abre la pantalla de ajuste del ritmo.



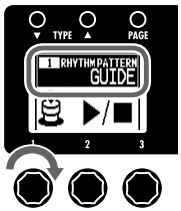
PATRÓN RÍTMICO | TEMPO | NIVEL

AVISO

- Puede usar un patrón de ritmo mientras usa el looper.

2 Para seleccionar el patrón de ritmo

- Gire 1 del efecto de la izquierda.

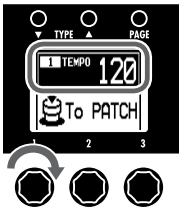


NOTA

- Consulte la página 51 para tipos de patrones

3 Para ajustar el tempo

- Gire 1 del efecto del medio.



AVISO

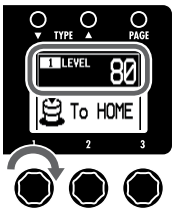
- También es posible ajustar el tempo usando TAP .

NOTA

- El rango de ajuste es 40-250.
- Este ajuste de tempo lo usan todos los efectos, ritmos y el Looper.

4 Para ajustar el nivel del ritmo

- Gire 1 del efecto de la derecha.



NOTA

- El rango de ajuste es 0-100.

5 Para detener el ritmo

- Pulse 1.

AVISO

- Pulse 1 de nuevo para iniciar la reproducción del ritmo.

6 Para finalizar el ajuste del ritmo

■ El ritmo se detiene y vuelve a aparecer la pantalla anterior

- Pulse RHYTHM ►/■.

■ Para seleccionar un patch (y seguir tocando el ritmo)

- Pulse 2.

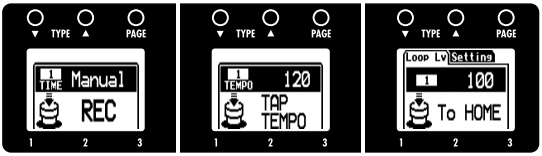
■ Para regresar a las pantallas Home (y seguir tocando el ritmo)

- Pulse 3.

Uso del Looper

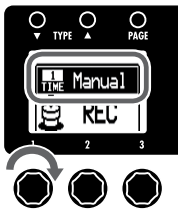
1 Para activar el Looper

- Pulse (3) durante 1 segundo.



2 Para ajustar el tiempo de grabación

- Gire (1) en la unidad de la izquierda.



Manual
Use el pedal interruptor para iniciar y detener la grabación.

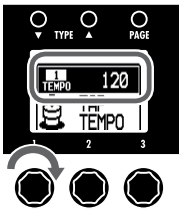
Marca de nota
Ajuste el tiempo de grabación configurando el tempo y el número de negras.

NOTA

- El Looper puede grabar 1.5–40 segundos (20 segundos cuando UNDO está activado).
- Si el ajuste (número de negras) no cae dentro de ese rango, se ajustará de forma automática.
- Si cambia el ajuste TIME se borrará el loop recién grabado.

3 Para ajustar el tempo

- Gire (1) de la unidad del medio.



AVISO

- También es posible ajustar el tempo usando TAP.
- Si no se ha grabado ningún loop todavía, puede ajustar también el tempo golpeando al (2).

NOTA

- El rango de ajuste es 40-250.
- Si cambia el tempo se borrará el loop recién grabado.
- Este ajuste de tempo lo usan todos los efectos, ritmos y el Looper.

4 Para grabar una frase y reproducirla

- Pulse [1].

■ Si se ajusta a "Manual"

- Cuando se pulsa [1] de nuevo o se alcanza el tiempo máximo de grabación (unos 40 segundos), se inicia la reproducción del loop (y en la pantalla aparece "PLAY").

■ Si se ajusta a una marca de nota

- La grabación continúa durante el tiempo establecido y luego se inicia la reproducción del loop (y en la pantalla aparece "PLAY").

AVISO

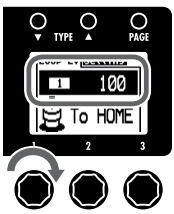
- Durante la grabación, pulse [2] para cancelar la grabación.

NOTA

- Cuando use un ritmo, la grabación se iniciará después de la cuenta atrás.
- Cuando use un ritmo, la temporalización del loop se cuantizará, así si detiene la grabación del loop un poco fuera de tiempo, el punto final del loop se ajustará para encajar en el tempo.

5 Para ajustar el volumen del loop:

- Gire [1] de la unidad de la derecha.



NOTA

- El rango de ajuste es 0-100.

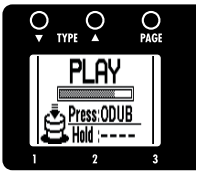
SIGUIENTE ›››

6 Para sobredoblar un loop ya grabado

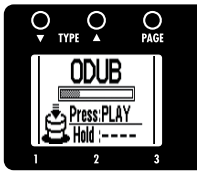
■ Para comenzar el sobredoblaje

• Durante la reproducción del loop, pulse (1).

Reproducción



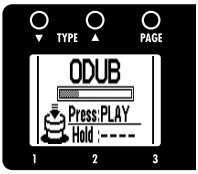
Sobredoblaje



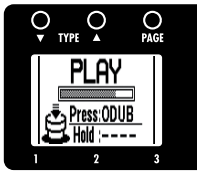
■ Para finalizar el sobredoblaje

• Pulse (1) de nuevo.

Sobredoblaje

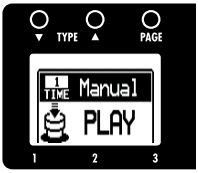


Reproducción



7 Para detener la reproducción del bucle

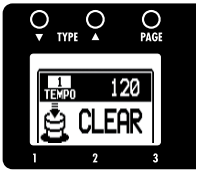
• Pulse (2).



8 Para borrar el loop

• Pulse (2) durante 1 segundo.

• "CLEAR" aparece en la pantalla.



9 Para regresar a las pantallas Home

• Pulse (3).

AVISO

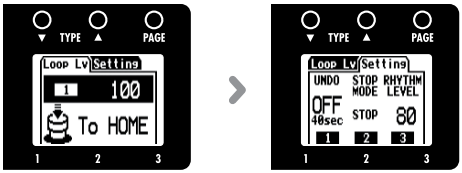
• Es posible regresar a las pantallas Home mientras se reproduce el loop.

NOTA

• Si regresa a las pantallas Home no se borrará el loop.
• Si apaga la corriente se borrará el loop.

Para cambiar los ajustes del Looper

• Pulse PAGE de la unidad de la derecha.



• Para activar la función "Undo"

Gire (1) de la unidad de la derecha.

NOTA

• Cuando Undo está en ON, el tiempo máximo de grabación se limita a 20 segundos.

AVISO

• Cuando Undo está en ON, puede cancelar el último sobredoblaje pulsando (1) por 1 segundo. Después de deshacer, puede también rehacer pulsando (1) durante 1 segundo de nuevo, restableciendo el último sobredoblaje.

• Para seleccionar el STOP MODE

Gire (2) de la unidad de la derecha.

STOP MODE	Cómo se detiene la reproducción del loop
STOP	La reproducción se detiene inmediatamente
FINISH	La reproducción se detiene después de que el loop llegue a su fin
FADE OUT	La reproducción se detiene después de desvanecerse

AVISO

• Incluso cuando se ajusta a "FINISH" o "FADE OUT", puede detener la reproducción de loop inmediatamente manteniendo pulsado (2).

• Para ajustar RHYTHM LEVEL

Gire (3) de la unidad de la derecha.

Actualización del firmware

Para descargar la aplicación de actualización más reciente del firmware:

- Visite la página web de ZOOM (http://www.zoom.co.jp).

AVISO

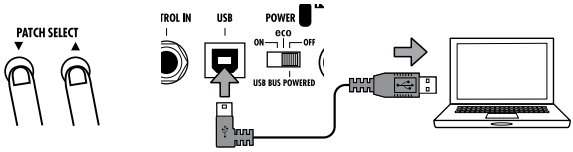
- Abra el menú GLOBAL para comprobar la versión del firmware de ese momento. (véase página 21.)

1 Para activar la actualización del firmware

- Confirme que el interruptor POWER esté ajustado en OFF.

- Pulsando ambos

, conecte la unidad a un ordenador usando un cable USB.



- Aparece la pantalla VERSION UPDATE.

2 Para actualizar el firmware

- Lance la aplicación de actualización de la versión en su ordenador, y realice la actualización.

NOTA

- No desconecte el cable USB mientras se esté actualizando el firmware.

AVISO

- Consulte la página web de ZOOM para las instrucciones sobre cómo usar la aplicación.

3 Para completar la actualización

- Cuando el GB ha finalizado la actualización, aparece "COMPLETE!" en la pantalla.

- Desconecte el cable USB.

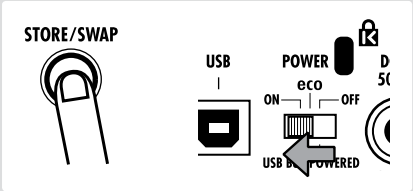
AVISO

- La actualización de la versión del firmware no borrará los patches guardados.

Restaurar ajustes por defecto del GB.

1. Para usar la función "All Initialize"

- Mientras pulsa STORE/SWAP, ajuste el interruptor POWER en ON.



- Aparece la pantalla "All Initialize".

2. Para ejecutar la función "All Initialize"

- Pulse STORE/SWAP.

NOTA

- Pulse cualquier tecla distinta de STORE/SWAP para cancelar.

AVISO

- Ejecutando la función All Initialize se restaurarán todos los ajustes del GB a los de fábrica, incluyendo sus patches. No use esta función a menos que esté seguro que quiere hacer esto.

Uso de las funciones del interface de audio

Es posible usar esta unidad con ordenadores con los sistemas operativos:

■ SO compatibles

Windows

Windows® XP SP3 (32bit) ó superior

Windows® Vista SP1 (32bit, 64bit) ó superior

Windows® 7 (32bit, 64bit)

32bit: Intel® Pentium® 4 1.8GHz ó superior, RAM 1GB ó superior

64bit: Intel® Pentium® DualCore 2.7GHz ó superior, RAM 2GB ó superior

Intel Mac

OSX 10.5.8/10.6.5 ó superior

Intel® CoreDuo 1.83GHz ó superior

1GB de RAM ó superior

■ Cuantización (bit-rate)

16-bit

■ Frecuencia de muestreo

44.1kHz

Para más detalles sobre grabación, reproducción y otras funciones, por favor consulte la guía de arranque rápido.

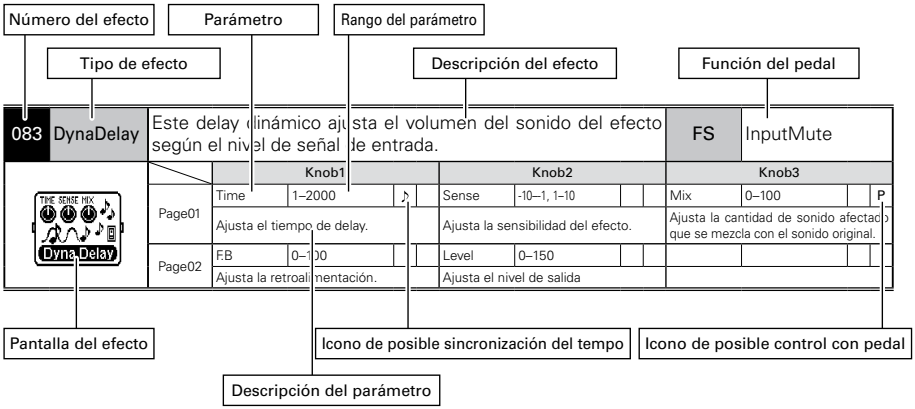
AVISO

- Es posible ajustar el balance entre las señales del GB y el ordenador. (véase página 20.)
- Es posible ajustar el nivel de grabación. (véase página 21.)
- Con el interruptor POWER en OFF, el GB puede conectarse a un ordenador por USB y alimentarse por su bus USB.

NOTA

- Para monitorizar la señal de su guitarra conectada después de haber pasado por su secuenciador, ajuste el balance USB AUDIO MONITOR a 100. (véase página 20.)
  En otras configuraciones, las señales del ordenador y el GB se mezclarán, haciendo que la señal de salida suene como si se usara un efecto de flanger.

Tipos de efectos y parámetros



■Tipos de efectos y parámetros

001 Comp

Este compresor al estilo del MXR Dyna Comp.

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Sense	0–10	P	Tone	0–10		Level	0–150	
	Ajusta la sensibilidad del compresor.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.		
Page02	ATTCK	Slow, Fast							
	Ajusta la velocidad de ataque del compresor a Fast o Slow.								

002 RackComp

Este compresor permite un ajuste más detallado que COMP.

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	THRSH	0–50	P	Ratio	1–10		Level	0–150	
	Ajusta el nivel que activa el compresor.			Ajusta el ratio de compresión.			Ajusta el nivel de salida.		
Page02	ATTCK	1–10							
	Ajusta el ratio de ataque del compresor.								

003 M Comp

Este compresor proporciona un sonido más natural.

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	THRSH	0–50	P	Ratio	1–10		Level	0–150	
	Ajusta el nivel que activa el compresor.			Ajusta el ratio de compresión.			Ajusta el nivel de salida.		
Page02	ATTCK	1–10							
	Ajusta el ratio de ataque del compresor.								

004 SlowATTCK

Este efecto ralentiza el ataque de cada nota, obteniéndose una interpretación tipo violín.

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	1–50	P	Curve	0–10		Level	0–150	
	Ajusta el tiempo de ataque.			Ajustar el cambio de la curva del volumen durante el ataque.			Ajusta el nivel de salida.		
Page02									

005 ZNR

La exclusiva reducción de ruido de ZOOM corta el ruido durante las pausas sin afectar al tono.

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	THRSH	1–25	P	DETCT	GtrIn, EfxIn		Level	0–150	
	Ajusta la sensibilidad del efecto.			Nivel de detección de señal de control.			Ajusta el nivel de salida.		
Page02									

SIGUIENTE ›››

Tipos de efectos y parámetros

006 NoiseGate

Esto es una puerta de ruido que corta el sonido durante las pausas en la reproducción.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	THRSH 1–25 P	Level 0–150	
	Ajusta la sensibilidad del efecto.	Ajusta el nivel de salida.	
Page02			

007 DirtyGate

Esta puerta estilo vintage muestra una forma característica de cerrarse.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	THRSH 1–25 P	Level 0–150	
	Ajusta la sensibilidad del efecto.	Ajusta el nivel de salida.	
Page02			

008 GraphicEQ

Esta unidad dispone de un ecualizador de seis bandas.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	160Hz -12–12	400Hz -12–12	800Hz -12–12
	Realza o atenúa la banda de frecuencias bajas (160 Hz).	Realza o atenúa la banda de frecuencias bajas de medios (400 Hz).	Realza o atenúa la banda de frecuencias de medios (800 Hz)..
Page02	3.2kHz -12–12	6.4kHz -12–12	12kHz -12–12
	Realza o atenúa la banda de frecuencias de agudos (3,2 kHz)	Realza o atenúa la banda de frecuencias altas de agudos (6,4 kHz).	Realza o atenúa la banda de frecuencias de armónicos (12 kHz).
Page03	Level 0–150		
	Adjusts the output level.		

009 ParaEQ

Esto es un ecualizador paramétrico de 2 bandas.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Freq1 20Hz–20kHz	Q1 0.5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain1 -12–12
	Ajusta la frecuencia central de EQ1.	Ajusta Q de EQ1.	Ajusta la ganancia de EQ1.
Page02	Freq2 20Hz–20kHz	Q2 0.5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain2 -12–12
	Ajusta la frecuencia central de EQ2.	Ajusta Q de EQ2.	Ajusta la ganancia de EQ2.
Page03	Level 0–150		
	Ajusta el nivel de salida.		

010 CombFLTR

Este efecto usa el filtro en peine que resulta de fijar la modulación del flanger cómo un ecualizador.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Freq 1–50 P	Reso -10–0–10	Mix 0–100
	Esto ajusta la frecuencia enfatizada.	Ajusta la intensidad del sonido resonante del efecto.	Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original.
Page02	HiDMP 0–10	Level 0–150	
	Ajusta la atenuación de agudos del sonido del efecto.	Ajusta el nivel de salida.	

011 AutoWah

Este efecto varía el Wah según la intensidad de la pulsación.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Sense -10–1, 1–10 P	Reso 0–10	Level 0–150
	Ajusta la sensibilidad del efecto.	Ajusta la intensidad del sonido resonante.	Ajusta el nivel de salida.
Page02			

012 Resonance

Este efecto varía la frecuencia del filtro resonante según la intensidad de la pulsación.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Sense -10–1, 1–10 P	Reso 0–10	Level 0–150
	Ajusta la sensibilidad del efecto.	Ajusta la intensidad del sonido resonante.	Ajusta el nivel de salida.
Page02			

013 Cry

Este efecto varía el sonido al estilo de un modulador parlante.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Range 1–10	Reso 0–10	Sense -10–1, 1–10 P
	Ajusta el rango de frecuencia procesado por el efecto..	Ajusta la intensidad de la modulación del sonifo resonante..	Ajusta la sensibilidad del efecto.
Page02	Bal 0–100	Level 0–150	
	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.	Ajusta el nivel de salida.	

014 M-Filter

Esta envolvente de filtro saca el estilo de un filtro paso-bajo MOOG MF-101 y dispone de un amplio rango de ajustes.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Freq 0–100 P	Sense 0–10	Reso 0–10
	Ajusta la frecuencia mínima de la envolvente del filtro.	Ajusta la sensibilidad del efecto.	Ajusta la resonancia del efecto.
Page02	Type HPF, BPF, LPF	Chara 2Pole, 4Pole	VLCTY Fast, Slow
	Ajusta el tipo de filtro.	Ajusta la cantidad de filtro aplicada.	Ajusta la velocidad de la acción del filtro..
Page03	Bal 0–100	Level 0–150	
	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.	Ajusta el nivel de salidal.	

015 Step

Este efecto especial proporciona al sonido una cualidad escalonada.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Depth 0–100	Rate 0–50 ♪ P	Reso 0–10
	Ajusta la profundidad de la modulación.	Ajusta la velocidad de la modulación.	Ajusta la intensidad de la modulación del sonido resonante.
Page02	Shape 0–10	Level 0–150	
	Ajusta la envolvente del efecto.	Ajusta el nivel de salida.	

016 SeqFLTR

El filtro con secuenciador tiene el sabor de un Z.Vex Seek-Wah.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Step 2–8	PTTRN 1–8	Speed 1–50 ♪ P
	Número de pasos de la secuencia.	Ajusta el patrón del efecto.	Ajusta la velocidad de modulación.
Page02	Shape 0–10	Reso 0–10	Level 0–150
	Envolvente de sonido del efecto.	Ajusta la resonancia del efecto.	Ajusta el nivel de salida.

017 RndmFLTR

Este efecto de filtro cambia el carácter de forma aleatoria.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Speed 1–50 ♪ P	Range 0–100	Reso 0–10
	Ajusta la velocidad de modulación.	Ajusta el rango de frecuencia afectado.	Ajusta la resonancia del efecto.
Page02	Type HPF, BPF, LPF	Chara 2Pole, 4Pole	Bal 0–100
	Ajusta el tipo de filtro.	Ajusta la cantidad de filtro aplicada.	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.
Page03	Level 0–150		
	Ajusta el nivel de salida.		

018 Booster

El Booster aumenta la ganancia de señal para que el sonido sea más potente.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Gain 0–100 P	Tone 0–100	Level 0–150
	Ajusta la ganancia.	Ajusta el tono.	Ajusta el nivel de salida.
Page02			

019 OverDrive

Emulación de un Boss OD-1, la compacta caja de efectos que fue la primera en tomar el título de "overdrive".

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Gain 0–100 P	Tone 0–100	Level 0–150
	Ajusta la ganancia.	Ajusta el tono.	Ajusta el nivel de salida.
Page02			

SIGUIENTE ›››

Tipos de efectos y parámetros

020 T Scream

Simulación del Ibanez TS808, adorado por muchos guitarristas como realzador y que ha inspirado gran cantidad de clones.

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0–100	P	Tone	0–100		Level	0–150	
	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.		
Page02									

021 Governor

Simulación del efecto de distorsión Guv'nor de Marshall.

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0–100	P	Tone	0–100		Level	0–150	
	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.		
Page02									

022 Dist +

Simulación del efecto MXR distortion+, que popularizó la distorsión en todo el mundo.

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0–100	P	Tone	0–100		Level	0–150	
	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.		
Page02									

023 Dist 1

Simulación del pedal de distorsión Boss DS-1, un auténtico "best-seller" de los pedales.

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0–100	P	Tone	0–100		Level	0–150	
	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.		
Page02									

024 Squeak

Simulación del popular Pro Co Rat, famoso por su sonido de distorsión cortante.

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0–100	P	Tone	0–100		Level	0–150	
	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.		
Page02									

025 FuzzSmile

Simulación del Fuzz Face, que fue parte de la historia del rock tanto por su diseño como por su sonido impactante.

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0–100	P	Tone	0–100		Level	0–150	
	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.		
Page02									

026 GreatMuff

Simulación del Electro-Harmonix Big Muff, adorado por muchos músicos por su dulce y grueso sonido fuzz.

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0–100	P	Tone	0–100		Level	0–150	
	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.		
Page02									

027 MetalWRLD

Simulación del Boss Metal Zone, famoso por su largo sustain y el potente rango medio-grave.

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0–100	P	Tone	0–100		Level	0–150	
	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.		
Page02									

028 HotBox

Simulación del compacto previo Matchless Hotbox con válvula interna.

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0–100	P	Tone	0–100		Level	0–150	
	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.		
Page02									

029 Z Clean

El sonido limpio ZOOM original y sin adornos.

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0–100	P	Tone	0–100		Level	0–150	
	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.		
Page02									

030 Z MP1

Un original sonido creado mezclando características del ADA MP1 y de un MARSHALL JCM800.

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0–100	P	Tone	0–100		Level	0–150	
	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.		
Page02									

031 Z Bottom

Un sonido de alta ganancia que enfatiza las frecuencias graves y medias.

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0–100	P	Tone	0–100		Level	0–150	
	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.		
Page02									

032 Z Dream

Un sonido de alta ganancia para solos basado en el canal principal Mesa Boogie Road King Series II.

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0–100	P	Tone	0–100		Level	0–150	
	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.		
Page02									

033 Z Scream

Un original sonido de alta ganancia, balanceado en todo el rango de frecuencias.

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0–100	P	Tone	0–100		Level	0–150	
	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.		
Page02									

034 Z Neos

Un sonido crunch modelado a partir del sonido de un VOX AC30 modificado.

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0–100	P	Tone	0–100		Level	0–150	
	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.		
Page02									

035 Z Wild

Un sonido de alta ganancia con aun más realce de saturación.

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Gain	0–100	P	Tone	0–100		Level	0–150	
	Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.		
Page02									

SIGUIENTE ›››

Tipos de efectos y parámetros

036 Lead

Un sonido Lead A de distorsión suave y brillante.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Gain 0–100 P	Tone 0–100	Level 0–150
	Ajusta la ganancia.	Ajusta el tono.	Ajusta el nivel de salida.
Page02			

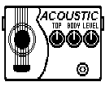
037 ExtremeDS

Este efecto de distorsión presume de la mayor ganancia posible en el mundo.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Gain 0–100 P	Tone 0–100	Level 0–150
	Ajusta la ganancia.	Ajusta el tono.	Ajusta el nivel de salida.
Page02			

038 Aco.Sim

Este efecto cambia el tono de una guitarra eléctrica para hacerla sonar como una acústica.



	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Top 0–100 P	Body 0–100	Level 0–150
	Ajusta el tono de cuerda exclusivo de las guitarras acústicas.	Ajusta la resonancia de la caja de las guitarras acústicas.	Ajusta el nivel de salida.
Page02			

039 FD COMBO

Sonido limpio-crunch de un Fender Twin Reverb ('65), adorado por todo tipo de guitarristas.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Gain 0–100 P	Tube 0–100	Level 0–150
	Ajusta la ganancia.	Ajusta la compresión de ampli a válvulas.	Ajusta el nivel de salida.
Page02	Trebl 0–100	Middl 0–100	Bass 0–100
	Ajusta el volumen de las altas frecuencias.	Ajusta el volumen de las frecuencias medias.	Ajusta el volumen de las frecuencias bajas.
Page03	Prese 0–100	CAB Vea la Tabla 1	
	Ajusta el volumen de las frecuencias súper altas.	Selecciona el mueble.	

040 VX COMBO

Sonido modelado de un ampli combo VOX AC30 funcionando en Class A.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Gain 0–100 P	Tube 0–100	Level 0–150
	Ajusta la ganancia.	Ajusta la compresión de ampli a válvulas.	Ajusta el nivel de salida.
Page02	Trebl 0–100	Middl 0–100	Bass 0–100
	Ajusta el volumen de las altas frecuencias.	Ajusta el volumen de las frecuencias medias.	Ajusta el volumen de las frecuencias bajas.
Page03	Prese 0–100	CAB Vea la Tabla 1	
	Ajusta el volumen de las frecuencias súper altas.	Selecciona el mueble.	

041 US BLUES

Sonido crunch del FENDER Tweed BASSMAN.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Gain 0–100 P	Tube 0–100	Level 0–150
	Ajusta la ganancia.	Ajusta la compresión de ampli a válvulas.	Ajusta el nivel de salida.
Page02	Trebl 0–100	Middl 0–100	Bass 0–100
	Ajusta el volumen de las altas frecuencias.	Ajusta el volumen de las frecuencias medias.	Ajusta el volumen de las frecuencias bajas.
Page03	Prese 0–100	CAB Vea la Tabla 1	
	Ajusta el volumen de las frecuencias súper altas.	Selecciona el mueble.	

042 BG CRUNCH

Sonido crunch del combo Mesa Boogie MkIII.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Gain 0–100 P	Tube 0–100	Level 0–150
	Ajusta la ganancia.	Ajusta la compresión de ampli a válvulas.	Ajusta el nivel de salida.
Page02	Trebl 0–100	Middl 0–100	Bass 0–100
	Ajusta el volumen de las altas frecuencias.	Ajusta el volumen de las frecuencias medias.	Ajusta el volumen de las frecuencias bajas.
Page03	Prese 0–100	CAB Vea la Tabla 1	
	Ajusta el volumen de las frecuencias súper altas.	Selecciona el mueble.	

043 HW STACK

Sonido modelado del legendario amplificador a válvulas Hiwatt Custom 100 del Reino Unido.

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Gain	0–100 P	Tube	0–100	Level	0–150
	Ajusta la ganancia.		Ajusta la compresión de ampli a válvulas.		Ajusta el nivel de salida.	
Page02	Trebl	0–100	Middl	0–100	Bass	0–100
	Ajusta el volumen de las altas frecuencias.		Ajusta el volumen de las frecuencias medias.		Ajusta el volumen de las frecuencias bajas.	
Page03	Prese	0–100	CAB	Vea la Tabla 1		
	Ajusta el volumen de las frecuencias súper altas.		Selecciona el mueble.			

044 TANGERINE

Este modela el Orange Graphic 120 con su diseño y sonido exclusivos.

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Gain	0–100 P	Tube	0–100	Level	0–150
	Ajusta la ganancia.		Ajusta la compresión de ampli a válvulas.		Ajusta el nivel de salida.	
Page02	Trebl	0–100	Middl	0–100	Bass	0–100
	Ajusta el volumen de las altas frecuencias.		Ajusta el volumen de las frecuencias medias.		Ajusta el volumen de las frecuencias bajas.	
Page03	Prese	0–100	CAB	Vea la Tabla 1		
	Ajusta el volumen de las frecuencias súper altas.		Selecciona el mueble.			

045 MS CRUNCH

El sonido crunch del Marshall 1959 que dió luz a tantas leyendas.

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Gain	0–100 P	Tube	0–100	Level	0–150
	Ajusta la ganancia.		Ajusta la compresión de ampli a válvulas.		Ajusta el nivel de salida.	
Page02	Trebl	0–100	Middl	0–100	Bass	0–100
	Ajusta el volumen de las altas frecuencias.		Ajusta el volumen de las frecuencias medias.		Ajusta el volumen de las frecuencias bajas.	
Page03	Prese	0–100	CAB	Vea la Tabla 1		
	Ajusta el volumen de las frecuencias súper altas.		Selecciona el mueble.			

046 MS DRIVE

El sonido de alta ganancia de un ampli Marshall JCM2000.

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Gain	0–100 P	Tube	0–100	Level	0–150
	Ajusta la ganancia.		Ajusta la compresión de ampli a válvulas.		Ajusta el nivel de salida.	
Page02	Trebl	0–100	Middl	0–100	Bass	0–100
	Ajusta el volumen de las altas frecuencias.		Ajusta el volumen de las frecuencias medias.		Ajusta el volumen de las frecuencias bajas.	
Page03	Prese	0–100	CAB	Vea la Tabla 1		
	Ajusta el volumen de las frecuencias súper altas.		Selecciona el mueble.			

047 BG DRIVE

Sonido de alta ganancia del canal rojo del Mesa Boogie Dual Rectifier (modo Vintage).

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Gain	0–100 P	Tube	0–100	Level	0–150
	Ajusta la ganancia.		Ajusta la compresión de ampli a válvulas.		Ajusta el nivel de salida.	
Page02	Trebl	0–100	Middl	0–100	Bass	0–100
	Ajusta el volumen de las altas frecuencias.		Ajusta el volumen de las frecuencias medias.		Ajusta el volumen de las frecuencias bajas.	
Page03	Prese	0–100	CAB	Vea la Tabla 1		
	Ajusta el volumen de las frecuencias súper altas.		Selecciona el mueble.			

048 DZ DRIVE

Sonido de 3 canales de alta ganancia de un Diezel Herbert, amplificador de guitarra alemán hecho a mano que permite el control de tres canales independientes.

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Gain	0–100 P	Tube	0–100	Level	0–150
	Ajusta la ganancia.		Ajusta la compresión de ampli a válvulas.		Ajusta el nivel de salida.	
Page02	Trebl	0–100	Middl	0–100	Bass	0–100
	Ajusta el volumen de las altas frecuencias.		Ajusta el volumen de las frecuencias medias.		Ajusta el volumen de las frecuencias bajas.	
Page03	Prese	0–100	CAB	Vea la Tabla 1		
	Ajusta el volumen de las frecuencias súper altas.		Selecciona el mueble.			

SIGUIENTE ›››

Tipos de efectos y parámetros

049 TW ROCK

Este sonido crunch usa el canal drive de un Two Rock Emerald 50, un amplificador de boutique americano.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Gain 0–100 P	Tube 0–100	Level 0–150
	Ajusta la ganancia.	Ajusta la compresión de ampli a válvulas.	Ajusta el nivel de salida.
Page02	Trebl 0–100	Middl 0–100	Bass 0–100
	Ajusta el volumen de las altas frecuencias.	Ajusta el volumen de las frecuencias medias.	Ajusta el volumen de las frecuencias bajas.
Page03	Prese 0–100	CAB Vea la Tabla 1	
	Ajusta el volumen de las frecuencias súper altas.	Selecciona el mueble.	

050 MATCH 30

Sonido modelado de un DC-30 (canal 1), el ampli combo estandarte de Matchless.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Gain 0–100 P	Tube 0–100	Level 0–150
	Ajusta la ganancia.	Ajusta la compresión de ampli a válvulas.	Ajusta el nivel de salida.
Page02	Trebl 0–100	Middl 0–100	Bass 0–100
	Ajusta el volumen de las altas frecuencias.	Ajusta el volumen de las frecuencias medias.	Ajusta el volumen de las frecuencias bajas.
Page03	Prese 0–100	CAB Vea la Tabla 1	
	Ajusta el volumen de las frecuencias súper altas.	Selecciona el mueble.	

051 FD VIBRO

Sonido modelado de un Fender Vibroverb '63.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Gain 0–100 P	Tube 0–100	Level 0–150
	Ajusta la ganancia.	Ajusta la compresión de ampli a válvulas.	Ajusta el nivel de salida.
Page02	Trebl 0–100	Middl 0–100	Bass 0–100
	Ajusta el volumen de las altas frecuencias.	Ajusta el volumen de las frecuencias medias.	Ajusta el volumen de las frecuencias bajas.
Page03	Prese 0–100	CAB Vea la Tabla 1	
	Ajusta el volumen de las frecuencias súper altas.	Selecciona el mueble.	

052 Tremolo

Este efecto varía el volumen a una velocidd constante.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Depth 0–100	Rate 0–50 ♪ P	Level 0–150
	Ajusta la profundidad de la modulación.	Ajusta la velocidad de la modulación.	Ajusta el nivel de salida.
Page02	Wave UP 0–UP 9, DWN 0–DWN 9, TRI 0–TRI 9		
	Ajusta la forma de onda de la modulación.		

053 Slicer

Este efecto crea un sonido rítmico al rebanar de forma continua la entrada.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	PTTRN 1–20	Speed 1–50 ♪	Bal 0–100 P
	Ajusta el patrón del efecto.	Ajusta la velocidad de la modulación.	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.
Page02	THRSH 0–50	Level 0–150	
	Ajusta el umbral del efecto.	Ajusta el nivel de salida.	

054 Phaser

Este efecto añade una variación con phasing al sonido.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Rate 1–50 ♪ P	Color 4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level 0–150
	Ajusta la velocidad de la modulación.	Ajusta el tono del tipo de efecto.	Ajusta el nivel de salida.
Page02			

055 The Vibe

Este sonido con vibraciones luce unas ondulaciones únicas.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Speed 0–50 P	Depth 0–100	Bias 0–100
	Ajusta la velocidad de la modulación.	Ajusta la profundidad de la modulación.	Ajusta el margen de la modulación de la forma de onda.
Page02	Wave 0–100	Mode VIBRT, CHORS	Level 0–150
	Modulación de la forma de onda.	Ajusta el efecto a vibrato o chorus.	Ajusta el nivel de salida.

056 DuoPhase

Este efecto combina dos phasers.

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	RateA	1–50	♪	P	RateB	1–50, SyncA, RvrsA			Level	0–150		
	Modulación de la velocidad del LFO A.				Modulación de la velocidad del LFO B.				Ajusta el nivel de salida.			
Page02	ResoA	0–10			ResoB	0–10			Link	Seri, Para, STR		
	Modulación de la resonancia del LFO A..				Modulación de la resonancia del LFO B.				Cómo están conectados los dos phasers.			
Page03	DPT_A	1–100			DPT_B	1–100						
	Modulación de la profundidad del LFO A.				Modulación de la profundidad del LFO B.							

057 WarpPhase

Este phaser tiene un efecto de una sola dirección.

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Speed	1–50	♪	P	Reso	0–10			Level	0–150		
	Ajusta la velocidad de modulación.				Ajusta la resonancia del efecto.				Ajusta el nivel de salida.			
Page02	DRCTN	Go, Back										
	Ajusta la dirección del 'warping'											

058 Chorus

Este efecto mezcla un tono desplazado con el sonido original para añadir movimiento y grosor.

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Depth	0–100			Rate	1–50			Mix	0–100		P
	Ajusta la profundidad de la modulación.				Ajusta la velocidad de modulación.				Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original.			
Page02	Tone	0–10			Level	0–150						
	Ajusta el tono.				Ajusta el nivel de salida.							

059 Detune

Al mezclar un sonido con efecto que tiene el tono ligeramente desplazado con el sonido original, se consigue un efecto de chorus sin mucha sensación de modulación.

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Cent	-25–25			PreD	0–50			Mix	0–100		P
	Ajusta la desafinación en centésimas, incrementos precisos de 1/100 semitonos.				Ajusta el tiempo de pre-delay del sonido del efecto.				Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original.			
Page02	Tone	0–10			Level	0–150						
	Ajusta el tono.				Ajusta el nivel de salida.							

060 VintageCE

Esto es una simulación del BOSS CE-1.

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Comp	0–9			Rate	1–50			Mix	0–100		P
	Sets the sensitivity of the compressor.				Ajusta la velocidad de modulación.				Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original.			
Page02	Level	0–150										
	Ajusta el nivel de salida.											

061 StereoCho

Esto es un chorus estéreo con un tono claro.

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Depth	0–100			Rate	1–50			Mix	0–100		P
	Ajusta la velocidad de modulación.				Ajusta la velocidad de modulación.				Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original.			
Page02	Tone	0–10			Level	0–150						
	Ajusta el tono.				Ajusta el nivel de salida.							

062 Ensemble

Esto es un conjunto de chorus que ofrece un movimiento tridimensional.

	Knob1				Knob2				Knob3			
Page01	Depth	0–100			Rate	1–50			Mix	0–100		P
	Ajusta la profundidad de la modulación.				Ajusta la velocidad de modulación.				Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original.			
Page02	Tone	0–10			Level	0–150						
	Ajusta el tono.				Ajusta el nivel de salida.							

SIGUIENTE ›››

Tipos de efectos y parámetros

063 VinFLNGR

Este sonido de flanger analógico es similar a un MXR M-117R.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Depth 0–100	Rate 0–50 ♪ P	Reso -10–1, 0,1–10
	Ajusta la profundidad de la modulación.	Ajusta la velocidad de la modulación.	Ajusta la intensidad de la modulación resonante.
Page02	PreD 0–50	Mix 0–100	Level 0–150
	tiempo de pre-delay del sonido del efecto.	Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original.	Ajusta el nivel de salida.

064 Flanger

Esto es un sonido de jet parecido al de un flanger ADA.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Depth 0–100	Rate 0–50 ♪ P	Reso -10–1, 0,1–10
	Ajusta la profundidad de la modulación.	Ajusta la velocidad de la modulación.	Ajusta la intensidad de la modulación resonante.
Page02	PreD 0–50	Mix 0–100	Level 0–150
	tiempo de pre-delay del sonido del efecto.	Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original.	Ajusta el nivel de salida.

065 DynaFLNGR

El volumen del sonido del efecto cambia según el nivel de la señal de entrada con este flanger dinámico.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Depth 0–100	Rate 0–50 ♪ P	Sense -10–1, 1–10
	Ajusta la profundidad de la modulación.	Ajusta la velocidad de la modulación.	Ajusta la sensibilidad del efecto.
Page02	Reso -10–1, 0, 1–10	Level 0–150	
	Ajusta la intensidad de la modulación resonante.	Ajusta el nivel de salida.	

066 Vibrato

Este efecto añade vibrato de forma automática.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Depth 0–100	Rate 0–50 ♪ P	Bal 0–100
	Ajusta la profundidad de la modulación.	Ajusta la velocidad de la modulación.	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.
Page02	Tone 0–10	Level 0–150	
	Ajusta el tono.	Ajusta el nivel de salida.	

067 Octave

Este efecto añade sonido una octava y dos octavas por debajo del sonido original.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Oct1 0–100 P	Oct2 0–100	Dry 0–100
	Ajusta el nivel del sonido una octava por debajo del sonido afectado.	Ajusta el nivel del sonido dos octavas por debajo del sonido afectado.	Ajusta el volumen del sonido sin efecto.
Page02	Chara 0–100	Tone 0–10	Level 0–150
	Ajusta el carácter del efecto.	Ajusta el tono.	Ajusta el nivel de salida.

068 PitchSHFT

Este efecto hace que suba o baje el tono.

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Shift -12—1, 0, 1–12, 24	Tone 0–10	Bal 0–100 P
	Ajusta el cambio de tono en semitonos. "0" le da un efecto de desafinación.	Ajusta el tono.	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.
Page02	Fine -25–1, 0, 1–25	Level 0–150	
	ajuste preciso del cambio de tono en pasos de un Cent (1/100 semitono).	Ajusta el nivel de salida.	

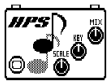
069 MonoPitch

Esto es un "pitch-shifter" con poca variación sobre el sonido para interpretación mono fónica (una sola nota).

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Shift -12—1, 0, 1–12, 24	Tone 0–10	Bal 0–100 P
	Ajusta el cambio de tono en semitonos. "0" le da un efecto de desafinación.	Ajusta el tono.	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.
Page02	Fine -25–1, 0, 1–25	Level 0–150	
	ajuste preciso del cambio de tono en pasos de un Cent (1/100 semitono).	Ajusta el nivel de salida.	

070 HPS

Este "pitch-shifter" inteligente saca el sonido con efecto con el tono desplazado según los ajustes de escala y tonalidad.



	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Scale	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 (See Table 2)	Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	Mix	0–100 P
	Ajusta el tono del sonido con desplazamiento de tono añadido al sonido original.		Ajusta la tónica (raiz) de la escala usada para el desplazamiento de tono.		Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original.	
Page02	Tone	0–10	Level	0–150		
	Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.			

071 BendCho

Este efecto ofrece estiramiento de tono que usa la señal de entrada como disparador y procesa cada nota por separado.

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Depth	0–100	Time	0–50 P	Bal	0–100
	Ajusta la profundidad del efecto.		Ajusta el tiempo antes de que empiece el efecto.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.	
Page02	Mode	Up, Down	Tone	0–10	Level	0–150
	Ajusta la dirección del estiramiento de tono.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.	

072 RingMod

Este efecto produce un sonido de repique metálico. El ajuste del parámetro "Freq" originará un cambio drástico del carácter del sonido.

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Freq	1–50 P	Tone	0–10	Bal	0–100
	Ajusta la frecuencia de la modulación.		Ajusta el tono.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.	
Page02	Level	0–150				
	Ajusta el nivel de salida.					

073 BitCrush

Este efecto crea un sonido lo-fi.

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Bit	4–16	SMPL	0–50 P	Bal	0–100
	Ajusta la profundidad de bit.		Ajusta la frecuencia de muestreo.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.	
Page02	Tone	0–10	Level	0–150		
	Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.			

074 Bomber

Este efecto produce un sonido explosivo cuando puntea.

FS: Trigger

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	PTTRN	HndGn, Arm, Bomb, Thndr	Decay	1–100 P	Bal	0–100
	Ajusta tipo del efecto de sonido.		Ajusta la duración de las reverberaciones.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.	
Page02	THRSH	0–50	Power	0–30	Tone	0–10
	Ajusta el umbral del efecto.		Ajusta la fuerza del sonido explosivo.		Ajusta el tono.	
Page03	Level	0–150				
	Ajusta el nivel de salida.					

075 MonoSynth

Este efecto produce el sonido de un sintetizador de guitarra monofónico (una única nota) que detecta el tono de la señal de entrada.

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Synth	0–100	Dry	0–100	Level	0–150
	Nivel del sonido del sintetizador.		Ajusta el nivel del sonido original.		Ajusta el nivel de salida.	
Page02	Wave	Sine, Tri, SawUp, SawDn	Tone	0–10	Speed	0–100 P
	Ajusta la forma de onda.		Ajusta el tono.		Ajusta la suavidad del cambio de tono.	

076 Z-Organ

Este efecto simula un sonido de órgano.

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Upper	0–100 P	Lower	0–100	Dry	0–100
	Ajusta el volumen de las altas frecuencias.		Ajusta el volumen de las frecuencias bajas.		Ajusta el nivel del sonido original.	
Page02	HPF	0–10	LPF	0–10	Level	0–150
	Frecuencia de corte de filtro paso-alto.		Frecuencia de corte de filtro paso-bajo.		Ajusta el nivel de salida.	

SIGUIENTE ›››

Tipos de efectos y parámetros

077 Delay

Este largo delay tiene una duración máxima de 5000 ms.

FS: Hold, InputMute

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	1–5000	♪	F.B	0–100		Mix	0–100	P
	Ajusta el tiempo de delay.			Ajusta la cantidad de retroalimentación.			Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original.		
Page02	HiDMP	0–10		P-P	MONO, P-P		Level	0–150	
	Ajusta la atenuación de agudos del sonido del delay.			Ajusta la salida del delay a mono o ping-pong.			Ajusta el nivel de salida.		

078 TapeEcho

Este efecto simula un echo de cinta. Si se cambia el parámetro "Time" se cambia el tono de los ecos.

FS: InputMute

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	1–2000	♪ P	F.B	0–100		Mix	0–100	
	Ajusta el tiempo de delay.			Ajusta la cantidad de retroalimentación.			Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original.		
Page02	HiDMP	0–10		Level	0–150				
	Ajusta la atenuación de agudos del sonido del delay.			Ajusta el nivel de salida.					

079 ModDelay

Este efecto de delay permite el uso de modulación.

FS: InputMute

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	1–2000	♪	F.B	0–100		Mix	0–100	
	Ajusta el tiempo de delay.			Ajusta la cantidad de retroalimentación.			Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original.		
Page02	Rate	1–50	P	Level	0–150				
	Ajusta la velocidad de la modulación.			Ajusta el nivel de salida.					

080 AnalogDly

Esta simulación de delay analógico tiene un largo retardo con una duración máxima de 5000 ms.

FS: Hold, InputMute

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	1–5000	♪	F.B	0–100		Mix	0–100	P
	Ajusta el tiempo de delay.			Ajusta la cantidad de retroalimentación..			Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original.		
Page02	HiDMP	0–10		P-P	MONO, P-P		Level	0–150	
	Ajusta la atenuación de agudos del sonido del delay.			Ajusta la salida del delay a mono o ping-pong.			Ajusta el nivel de salida.		

081 ReverseDL

Este delay inverso es un largo delay con una duración máxima de 2500 ms.

FS: Hold, InputMute

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	10–2500	♪	F.B	0–100		Bal	0–100	P
	Ajusta el tiempo de delay.			Ajusta la cantidad de retroalimentación.			Adjusts the balance between original and effect sounds.		
Page02	HiDMP	0–10		Level	0–150				
	Ajusta la atenuación de agudos del sonido del delay.			Ajusta el nivel de salida.					

082 MultiTapD

Este efecto produce varios sonidos retardados con diferentes tiempos de delay.

FS: InputMute

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	1–3000	♪	PTTRN	1–8		Mix	0–100	P
	Ajusta el tiempo de delay.			Ajusta el patrón de 'tap', que va desde rítmico a patrones aleatorios.			Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original.		
Page02	Tone	0–10		Level	0–150				
	Ajusta el tono.			Ajusta el nivel de salida.					

083 DynaDelay

Este delay dinámico ajusta el volumen del sonido del efecto según el nivel de señal de entrada.

FS: InputMute

	Knob1			Knob2			Knob3		
Page01	Time	1–2000	♪	Sense	-10–1, 1–10		Mix	0–100	P
	Ajusta el tiempo de delay.			Ajusta la sensibilidad del efecto.			Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original.		
Page02	F.B	0–100		Level	0–150				
	Ajusta la cantidad de retroalimentación.			Ajusta el nivel de salida.					

084 FilterDly

Este efecto filtra un sonido retardado.

FS: InputMute

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Time 1–2000 ♪ Ajusta el tiempo de delay.	F.B 0–100 Ajusta la cantidad de retroalimentación.	Mix 0–100 Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original.
Page02	Rate 1–50 P Ajusta la velocidad de la modulación.	Depth 0–100 Ajusta la profundidad de la modulación.	Reso 0–10 Ajusta la intensidad de la modulación resonante.
Page03	Level 0–150 Ajusta el nivel de salida.		

085 PitchDly

Este efecto aplica desplazamiento de tono a un sonido retardado.

FS: InputMute

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Time 1–2000 Ajusta el tiempo de delay.	Pitch -12–12 P Ajusta el volumen del desplazamiento de tono aplicado a un sonido retardado.	Mix 0–100 Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original.
Page02	F.B 0–100 Ajusta la cantidad de retroalimentación.	Tone 0–10 Ajusta el tono.	Level 0–150 Ajusta el nivel de salida.

086 StereoDly

Este delay estéreo permite que se ajusten por separado los tiempos de delay izquierdo y derecho.

FS: InputMute

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	TimeL 1–2000 ♪ Ajusta el tiempo de delay del canal izquierdo.	TimeR 1–2000 ♪ Ajusta el tiempo de delay del canal derecho.	Mix 0–100 P Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original.
Page02	LchFB 0–100 retroalimentación del delay del canal izquierdo.	RchFB 0–100 retroalimentación del delay del canal derecho.	Level 0–150 Ajusta el nivel de salida.
Page03	LchLv 0–100 Salida del delay del canal izquierdo.	RchLv 0–100 Salida del delay del canal derecho.	

087 PhaseDly

Este efecto aplica un phaser a un sonido retardado.

FS: InputMute

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Time 1–2000 ♪ Ajusta el tiempo de delay.	F.B 0–100 Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original	Mix 0–100 Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original.
Page02	Rate 1–50 P Ajusta la velocidad de la modulación.	Color 4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8 Ajusta el tono del tipo de efecto.	Level 0–150 Ajusta el nivel de salida.

088 TrgHldDly

Este delay muestrea y mantiene usando la pulsación como disparador.

FS: InputMute

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Time 10–1000 Ajusta el tiempo de delay.	Duty 25–100 Ajusta el tiempo durante el que se produce el sonido con "sample&hold".	Mix 0–100 P Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original.
Page02	THRSH 0–30 Ajusta el umbral del efecto.	Level 0–150 Ajusta el nivel de salida.	

089 HD Reverb

Esta es una reverb de alta definición.

FS: InputMute

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Decay 0–100 Ajusta la duración de las reverberaciones.	Tone 0–10 Ajusta el tono.	Mix 0–100 P Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original.
Page02	PreD 1–200 Ajusta el delay entre la entrada del sonido original y el inicio del sonido de reverb.	HPF 0–10 Ajusta la frecuencia de corte de un filtro paso-alto.	Level 0–150 Ajusta el nivel de salida.

090 Hall

Este efecto de reverb simula la acústica de una sala de conciertos.

FS: InputMute

	Knob1	Knob2	Knob3
Page01	Decay 1–30 Ajusta la duración de las reverberaciones.	Tone 0–10 Ajusta el tono.	Mix 0–100 P Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original.
Page02	PreD 1–100 Ajusta el delay entre la entrada del sonido original y el inicio del sonido de reverb.	Level 0–150 Ajusta el nivel de salida.	

SIGUIENTE ›››

Tipos de efectos y parámetros

091 Room

Este efecto de reverb simula la acústica de una sala.

FS: InputMute

	Knob1		Knob2		Knob3		
Page01	Decay	1–30	Tone	0–10	Mix	0–100	P
	Ajusta la duración de las reverberaciones		Ajusta el tono.		Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original.		
Page02	PreD	1–100	Level	0–150			
	Ajusta el delay entre la entrada del sonido original y el inicio del sonido de reverb.		Ajusta el nivel de salida.				

092 TiledRoom

Este efecto de reverb simula la acústica de una sala con revestimiento de azulejo.

FS: InputMute

	Knob1		Knob2		Knob3		
Page01	Decay	1–30	Tone	0–10	Mix	0–100	P
	Ajusta la duración de las reverberaciones.		Ajusta el tono.		Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original.		
Page02	PreD	1–100	Level	0–150			
	Ajusta el delay entre la entrada del sonido original y el inicio del sonido de reverb.		Ajusta el nivel de salida.				

093 Spring

Este efecto de reverb simula una reverb de muelle.

FS: InputMute

	Knob1		Knob2		Knob3		
Page01	Decay	1–30	Tone	0–10	Mix	0–100	P
	Ajusta la duración de las reverberaciones.		Ajusta el tono.		Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original.		
Page02	PreD	1–100	Level	0–150			
	Ajusta el delay entre la entrada del sonido original y el inicio del sonido de reverb.		Ajusta el nivel de salida.				

094 Arena

Este efecto de reverb simula la acústica de un amplio espacio cerrado como un pabellón de deportes.

FS: InputMute

	Knob1		Knob2		Knob3		
Page01	Decay	1–30	Tone	0–10	Mix	0–100	P
	Ajusta la duración de las reverberaciones.		Ajusta el tono.		Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original.		
Page02	PreD	1–100	Level	0–150			
	Ajusta el delay entre la entrada del sonido original y el inicio del sonido de reverb.		Ajusta el nivel de salida.				

095 EarlyRef

Este efecto reproduce sólo las reflexiones tempranas de reverb.

	Knob1		Knob2		Knob3		
Page01	Decay	1–30	Shape	-10–10	Mix	0–100	P
	Ajusta la duración de la reverb.		Ajusta la envolvente del efecto.		Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original.		
Page02	Tone	0–10	Level	0–150			
	Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.				

096 Air

Este efecto reproduce el ambiente de una sala, para crear profundidad espacial.

	Knob1		Knob2		Knob3		
Page01	Size	1–100	Tone	0–10	Mix	0–100	P
	Ajusta el tamaño del espacio.		Ajusta el tono.		Ajusta la cantidad de sonido afectado que se mezcla con el sonido original.		
Page02	Ref	0–10	Level	0–150			
	Ajusta la cantidad de reflexión de la pared.		Ajusta el nivel de salida.				

097 Comp+OD

Este efecto combina compresor y overdrive.

	Knob1		Knob2		Knob3		
Page01	Comp	0–10	Gain	0–100	P	Level	0–150
	Ajusta la fuerza del compresor.		Ajusta la ganancia del overdrive.			Ajusta el nivel de salida.	
Page02	Tone	0–100					
	Ajusta el tono del overdrive.						

098 Comp+Phsr

Este efecto combina compresor y phaser.

	Knob1		Knob2			Knob3	
Page01	Comp	0–10	Rate	1–50	♪ P	Level	0–150
	Ajusta la fuerza del compresor.		Ajusta la velocidad de la modulación.			Ajusta el nivel de salida.	
Page02	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8					
	Ajusta el color del phaser.						

099 Comp+AWah

Este efecto combina compresor y auto-wah.

	Knob1		Knob2			Knob3	
Page01	Comp	0–10	Sense	-10–1, 1–10	P	Level	0–150
	Ajusta la fuerza del compresor.		Ajusta la sensibilidad del auto-wah.			Ajusta el nivel de salida.	
Page02	Reso	0–10					
	Ajusta la resonancia del auto-wah.						

100 Cho+Dly

Este efecto combina chorus y delay.

	Knob1		Knob2			Knob3	
Page01	ChoRt	1–50	ChoMx	0–100	P	DlyTm	1–2000 ♪
	Ajusta la ratio del chorus.		Ajusta la mezcla del chorus.			Ajusta el tiempo de retardo.	
Page02	DlyFB	0–100	DlyMx	0–100		Level	0–150
	Ajusta la retroalimentación del delay.		Ajusta la mezcla del retardo.			Ajusta el nivel de salida.	

101 Dly+Rev

Este efecto combina delay y reverb.

	Knob1		Knob2			Knob3	
Page01	DlyTm	1–2000 ♪	DlyMx	0–100	P	RevMx	0–100
	Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la mezcla del retardo.			Ajusta la mezcla de la reverb.	
Page02	DlyFB	0–100	Level	0–150			
	Ajusta la retroalimentación del delay.		Ajusta el nivel de salida.				

102 Cho+Rev

Este efecto combina chorus y reverb.

	Knob1		Knob2			Knob3	
Page01	ChoRt	1–50	ChoMx	0–100	P	RevMx	0–100
	Ajusta la ratio del chorus.		Ajusta la mezcla del chorus.			Ajusta la mezcla de la reverb.	
Page02	Level	0–150					
	Ajusta el nivel de salida.						

103 FLG+VCho

Este efecto combina flanger y chorus vintage.

	Knob1		Knob2			Knob3	
Page01	FlgDp	0–100	FlgRt	0–50	♪	ChoMx	0–100 P
	Ajusta la profundidad del flanger.		Ajusta la ratio del flanger.			Ajusta la mezcla del chorus vintage.	
Page02	ChoRt	1–50	Level	0–150			
	Ajusta la ratio del chorus vintage.		Ajusta el nivel de salida.				

104 PedalVox

Esto simula un pedal Vox wah clásico.

	Knob1		Knob2			Knob3	
Page01	Freq	1–50	P	DryMX	0–100	Level	0–150
	Ajusta la frecuencia enfatizada.			Ajusta la mezcla con el sonido sin efecto.		Ajusta el nivel de salida.	
Page02							

105 PedalCry

Esto simula un pedal wah CRYBABY clásico.

	Knob1		Knob2			Knob3	
Page01	Freq	1–50	P	DryMX	0–100	Level	0–150
	Ajusta la frecuencia enfatizada.			Ajusta la mezcla con el sonido sin efecto.		Ajusta el nivel de salida.	
Page02							

SIGUIENTE ›››

Tipos de efectos y parámetros

106 PDL Pitch — Use un pedal de expresión para cambiar el tono en tiempo real con este efecto.

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Color	1–9 (See Table 3)	Tone	0–10	Bend	0–100 P
	Ajusta el tipo de control de cambio de tono con el pedal de expresión.		Ajusta el tono.		Ajusta la cantidad de dezplazamiento de tono.	
Page02	Mode	Up, Down	Level	0–150		
	Ajusta la dirección del cambio de tono a 'Up' o 'Down'.		Ajusta el nivel de salida.			

107 PDL MnPit — Esto es un pitch-shifter especialmente para sonido monofónico (una sola nota), que permite que el tono se desplace en tiempo real con el pedal de expresión.

	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Color	1–9 (See Table 3)	Tone	0–10	Bend	0–100 P
	Ajusta el tipo de control de cambio de tono con el pedal de expresiónl.		Ajusta el tono.		Ajusta la cantidad de dezplazamiento de tono.	
Page02	Mode	Up, Down	Level	0-150		
	Ajusta la dirección del cambio de tono a 'Up' o 'Down'.		Ajusta el nivel de salida.			

■ Tabla 1

Tipo	Mueble y altavoces modelados
FD COMBO 2x12	Mueble Fender Twin Reverb ('65) con altavoces 2x12-inch Jensen
VX COMBO 2x12	Mueble Vox AC30 con altavoces 2x12-inch Celestion Alnico
US BLUES 4x10	Mueble Fender Tweed Bassman con altavoces 4x10-inch Jensen
BG CRUNCH 1x12	Mueble Mesa Boogie MkIII con altavoz 1x12-inch Electro Voice
HW STACK 4x12	Mueble Hiwatt Custom 100 con altavoces 4x12-inch Fane
TANGERINE 4x12	Mueble Orange Graphic 120 con altavoces 4x12-inch Celestion
MS CRUNCH 4x12	Mueble Marshall 1959 con altavoces 4x12-inch Celestion
MS DRIVE 4x12	Mueble Marshall JCM2000 con altavoces 4x12-inch Celestion
BG DRIVE 4x12	Mueble Mesa Boogie Dual Rectifier con altavoces 4x12-inch Celestion
DZ DRIVE 4x12	Mueble Diezel Herbert con altavoces 4x12-inch Celestion
TW ROCK 1x12	Mueble Two Rock Emerald 50 con altavoz 1x12-inch Fane
MATCH 30 2x12	Mueble Matchless DC30 con altavoces 2x12-inch Celestion
FD VIBRO 2x10	Mueble Fender Vibroverb ('63) con altavoces 2x10-inch Jensen
OFF	No se usa ningún mueble.

■ Tabla 2

Ajuste	Escala usada	Intervalo
–6	Mayor	6th down
–5		5th down
–4		4th down
–3		3rd down
–m	Menor	3rd down
m		3rd up

Ajuste	Escala usada	Intervalo
3	Mayor	3rd up
4		4th up
5		5th up
6		6th up

■ Table 3

Color	Pedal min	Pedal max
1	0 cent	+1 octave
2	0 cent	+2 octaves
3	0 cent	-100 cents
4	0 cent	-2 octave
5	0 cent	–∞

Color	Pedal min	Pedal max
6	-1 octave + original	+1 octave + original
7	-700 cents + original	+500 cents + original
8	Doubling	Detuned + original
9	-∞ (0 Hz) + original	+1 octave + original

Resolución de problemas

La unidad no se enciende

- Confirme que el interruptor POWER esté ajustado en "ON". Cuando use alimentación por bus, confirme que el interruptor está en "OFF" antes de conectar el cable USB.
- Cuando use pilas, confirme que todavía tienen carga.

Ningún sonido o volumen muy bajo

- Compruebe las conexiones (→P4–6).
- Ajuste el nivel del patch (→P14).
- Ajuste el nivel maestro (→P18).
- Cuando ajuste el volumen con un pedal de expresión, asegúrese que ha ajustado una adecuada configuración de volumen con el pedal.
- Confirme que la unidad no está en el modo 'mute' (→P22).
- Quizá la unidad haya cambiado a standby para ahorrar energía (→P6). En standby, la entrada y salida de audio están desactivadas.

Hay mucho ruido

- Compruebe que los cables blindados no tengan ningún defecto.
- Use sólo un adaptador ZOOM AC original.

El sonido distorsiona de forma extraña/tiene un timbre extraño

- Ajuste el parámetro OUTPUT de forma adecuada al equipo de salida.
- Ajuste el interruptor Active/Passive según los tipos de pastilla de guitarra o del dispositivo conectado al G3.

No funciona un efecto

Si se excede la capacidad de procesamiento del efecto, "THRU" aparece en el gráfico del efecto. En este caso, el efecto se desactivará.

El pedal de expresión no funciona bien

Compruebe los ajustes del pedal de expresión (→P16).

El nivel de lo grabado en un DAW es bajo

Compruebe el ajuste de nivel de grabación (→P21).

Las pilas pierden su carga rápido

- ¿Está usando pilas de magnesio? Las pilas alcalinas deberían proporcionar 6 horas de funcionamiento.
- Compruebe el ajuste de las pilas (→P20). Ajuste el tipo de pilas que se están usando para una información más precisa de la carga restante.

Especificaciones técnicas

Tipos de efectos		107 tipos
Número de efectos simultáneos		3
Bancos/patches de usuario		10 patches x 10 banks
Frecuencia de muestreo		44.1kHz
Conversión A/D		24-bit con 128x oversampling
Conversión D/A		24-bit con 128x oversampling
Procesamiento de señal		32-bit coma flotante & 32-bit coma fija
Caract. de frecuencia		20-20 kHz +1 dB, -3 dB (10 kΩ load)
Pantalla		LCD x 3
Input		Estándar monaural phone jack Rated input level -20dBm Input impedance 1MΩ ACTIVE/PASSIVE (switch selectable)
Output	**R**	Estándar monaural phone jack Máximo nivel de salida: Line: +5 dBm (impedancia de carga de salida de 10 kΩ ó más)
	L/Mono/Phone	estándar estéreo phone jack (line/headphones) Máximo nivel de salida: Line: +5 dBm (impedancia de carga de salida de 10 kΩ ó más) Headphones: 20 mW + 20 mW (into 32 Ω load)
	Salida balanceada	Conector XLR Impedancia de salida 100 Ω (HOT-GND, COLD-GND), 200 Ω (HOT-COLD) PRE/POST (switch selectable) GND LIFT (switch selectable)
Control de entrada		Para FP01/FP02/FS01
S/N (equivalent input noise)		120dB
Noise floor (residual noise)		-100dBm
Alimentación		Adaptador AC DC9V (center minus plug), 500 mA (ZOOM AD-16) Pilas 6 horas de funcionamiento continuo usando 4 AA pilas alcalinas USB Bus power
Dimensiones		170mm(D) x 234mm(W) x 54mm(H)
USB		USB Audio
Peso		1.2kg
Opciones		FP01/FP02 expression pedal y FS01 foot switch

• 0dBm = 0.775Vrms

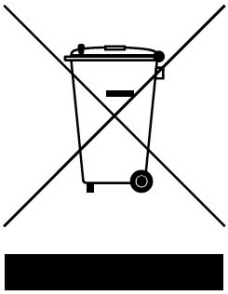
Lista de rítmos

#	PatternName	TimSig
1	GUIDE	4/4
2	8Beat1	4/4
3	8Beat2	4/4
4	8Beat3	4/4
5	8SHFFL	4/4
6	16Beat1	4/4
7	16Beat2	4/4
8	16SHFFL	4/4
9	Rock	4/4
10	Hard	4/4
11	Metal1	4/4
12	Metal2	4/4
13	Thrash	4/4
14	Punk	4/4
15	DnB	4/4
16	Funk1	4/4
17	Funk2	4/4
18	Hiphop	4/4
19	R'nR	4/4
20	Pop1	4/4
21	Pop2	4/4

#	PatternName	TimSig
22	Pop3	4/4
23	Dance1	4/4
24	Dance2	4/4
25	Dance3	4/4
26	Dance4	4/4
27	3Per4	3/4
28	6Per8	3/4
29	5Per4_1	5/4
30	5Per4_2	5/4
31	Latin	4/4
32	Ballad1	4/4
33	Ballad2	3/4
34	Blues1	4/4
35	Blues2	3/4
36	Jazz1	4/4
37	Jazz2	3/4
38	Metro3	3/4
39	Metro4	4/4
40	Metro5	5/4
41	Metro	

Para países de la CEE

Declaración de Conformidad:
Este producto cumple con los requisitos de la Directiva EMC 2004/108/EC,
Directiva de bajo voltaje 2006/95/EC y
Directiva ErP 2009/125/EC



Eliminación de aparatos eléctricos y electrónicos antiguos

(Aplicable en todos los países europeos con sistemas de clasificación de residuos)

Este símbolo en el producto o en su embalaje indica que este aparato no debe ser tratado como basura orgánica. En lugar de ello deberá llevarlo al punto limpio más cercano para el reciclaje de sus elementos eléctricos / electrónicos. Al hacer esto estará ayudando a prevenir las posibles consecuencias negativas para el medio ambiente y la salud que podrían ser provocadas por una gestión inadecuada de este aparato. El reciclaje de materiales ayudará a conservar los recursos naturales. Para más información acerca del reciclaje de este aparato, póngase en contacto con el Ayuntamiento de su ciudad, el punto limpio local o con el comercio donde adquirió este aparato.

ZOOM CORPORATION
4-4-3 Surugadai, Kanda, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan
http://www.zoom.co.jp